EDIÇÃO DIGITAL GRATUITA
REVISTA VIDAPLAYSTATION
Nº #06
ANÁLISES
OUTLAND
INFAMOUS: FESTIVAL OF BLOOD
THE WALKING DEAD
ESCAPE PLAN
SPEC OPS: THE LINE
UNIT 13
PRÉVIA
PRO EVOLUTION SOCCER 2013

EDITORIAL

Antes de começar, é necessário agradecer a todos àqueles que nos enviaram emails nos últimos anos, bem como àqueles que questionaram o porque de não termos lançado mais edições. Isso somente demonstra que o trabalho realizado por nós era reconhecido e de qualidade.

Contudo, sempre deixamos claro que o VidaPlaystation foi criado por amantes do mundo dos games, e não por profissionais dedicados à área do jornalismo, e que por isso, todos possuíam seus empregos ou estudava para futuramente exercer funções que nada tinha a ver com a revista.

Muitos de nossa equipe sofreram mudanças tão drásticas em sua vida que tornou a produção desta revista quase que impossível, e foi preciso mais de um ano para reorganizarmo tudo novamente e desta forma, darmos continuidade a esta revista.

Entretanto, após muito planejar, e várias tentativas frustradas que acabaram sendo abandonadas ao longo dos últimos meses, a Revista VidaPlaystation finalmente retorna. Obviamente com um modelo de tamanho reduzido para se adequar a possibilidade da equipe e permitir um lançamento mensal sem exceção.

Obrigado!

Thiago H.R. Costa
Administrador VidaPlaystation

EQUIPE

EDITOR-CHEFE
Thiago H.R. Costa

ADMINISTRADOR
Ricardo Lima

ADMINISTRADORA
Ígara Ferreira

ADMINISTRADOR
Ricardo S. Eugênio

EDIÇÃO FECHADA EM 17 DE AGOSTO DE 2012

COLABORADORES

Sérgio Henrique B. Viveiros - Moderador Geral VidaPlaystation

Marco Aurélio Carvalho Silva

ÍNDICE

ARTIGO: ABUSO FEMININO NÃO DEVERIA SER CRIME....... 04
ANÁLISE PSN.. 05
OUTLAND... 06
INFAMOUS FESTIVAL OF BLOOD.. 07
ESCAPE PLAN... 09
THE WALKING DEAD.. 11
PRÉVIAS E ANÁLISES.. 15
PRÉVIA: PRO EVOLUTION SOCCER 2013............................ 16
ANÁLISE: SPEC OPS THE LINE... 22
UNIT 13.. 25
CARTA AO LEITOR.. 29

ARTIGO

Abuso feminino não deveria ser crime!

Por: Ígara Ferreira

Quantos de nós jogadores nunca desafiamos ou fomos desafiados a jogar algum determinado jogo com alguém?

Quando vencemos sentimos aquela adrenalina subir e não conseguimos segurar aquela dancinha da vitória, aquele grito ensurdecedor ou ao menos um sorriso debochado? Então o perdedor simplesmente ageita sua coluna vertebral, estufa o peito, inclina a cabeça pra frente e vira aquela posição clímax onde você deduz "agora a coisa ta ficando séria".

Isso ao meu ver deveria ser considerado perfeitamente normal, mas quando se é garota os meninos parecem levar pro lado pessoal. Eles devem fazer parte de uma seita que diz "bambine non ci può battere, o inviare alla cucina", ao menos boa parte dos gringos fazem isso comigo via PSN.

Mas acredito que o pior para os meninos é pessoalmente, principalmente quando você está rodeado de pessoas como uma criança no meio, porque a criança muito inocente espalha pra todo mundo o placar da nossa vitória com aquela voz desafinada e esganipada de uma gralha!

Mas dentre todas as reações masculinas, nenhuma supera a do namorado.

Esse jogando futebol quando leva gol olha pra você com aqueles olhos de fúria, você percebe a fumaça saindo pelas narinas, o suor escorrendo, acaba não resistindo a provocação e solta: - Confira meu replay em câ-me-ra len-ta agora. Ai sim, é o fim da picada, brincadeiras a parte, qualquer situação é mera coincidência e vejo vocês na próxima edição!!

PRÉVIAS EANÁLISES | | PSN

OUTLAND

INFAMOUS:
FESTIVAL OF BLOOD

THE WALKING DEAD: A NEW DAY

THE WALKING DEAD: STARVING FOR HELP

Se você é um daqueles que não pode esperar nenhum minuto para adquirir as novidades da Playstation Network, o VidaPlaystation preparou alguns jogos que com toda a certeza vão ocupar seus dias com a mesma qualidade que grandes lançamentos em mídia física. Não deixe de conferir.

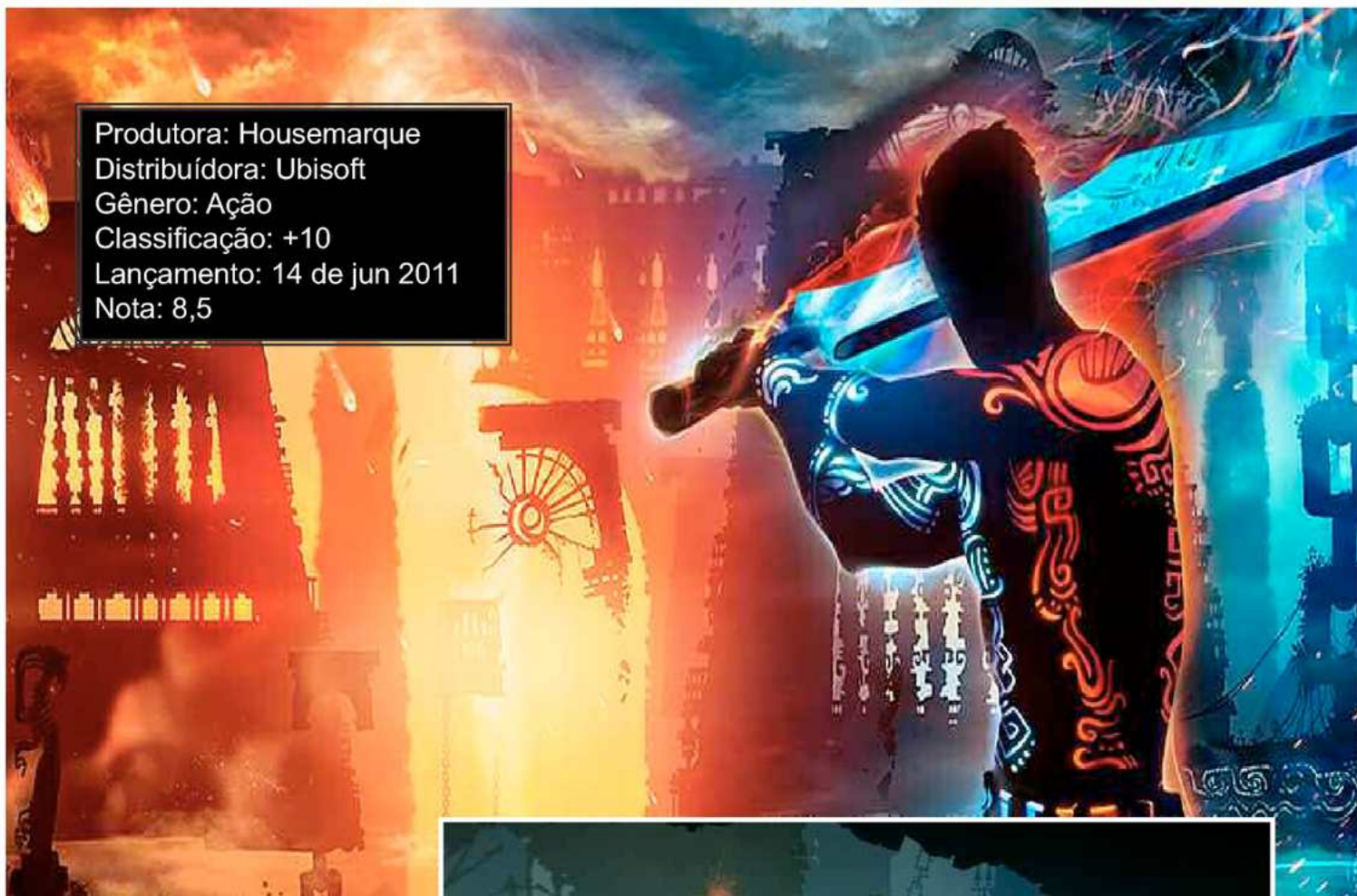
Não sabe como adquirir os produtos acima que se encontram disponíveis para download na PSN? O Vidaplaystation lhe mostra como:

1.Clique no banner ao lado;
2.Compre um cartão da PSN de U$ 10, 20 ou50 dólares na Xplode Games;
3. Após receber o código, vá até a PSN e digite-o para creditar os créditos à sua conta;
4. Vá até o produto desejado e compre-o.

Mais fácil que isso só se você ganhar um cartão na promoção. Se interessou? Quer ganhar? Clique aqui.

OUTLAND

Por: Marco Aurélio Carvalho Silva

Produtora: Housemarque
Distribuídora: Ubisoft
Gênero: Ação
Classificação: +10
Lançamento: 14 de jun 2011
Nota: 8,5

Narrativas extraordinárias sobre batalhas épicas entre entidades antagônicas sempre foram alvo da indústria de entretenimento, geralmente elas ganham vida em meio a iniciativas pretensiosas resultantes de grandes investimentos e cercadas de expectativas.

Outland, ao contrário de seus parceiros de gênero, não é resultado de um projeto milionário e sequer teve seu nome envolvido em muita publicidade, mas com certeza atende às expectativas de muitos amantes de games.

A estória de Outland tem início há 30.000 anos, quando um corajoso herói temendo pelo bem de seu mundo coloca-se no caminho de destruição das “Sisters of Chaos”. Enfrentando bravamente as duas mais poderosas criaturas do universo ele consegue impedi-las de destruir a terra, aprisionando-as eternamente. Apesar do sucesso na luta sua vida foi sacrificada em prol da batalha e sua alma seguiu rumo ao paraíso.

30.000 anos depois, nos dias atuais, um homem comum sofria com inexplicáveis visões que o atordoavam, cansado de tentar encontrar explicações para seu problema ele parte para o lugar onde suas visões ganhavam vida esperando encontrar as respostas de que precisa.

Lá em contato com um sábio Shaman ele descobre a verdade sobre sua existência e sobre seu propósito de vida e a partir de então nossa fantástica aventura tem início.

Percorrendo um mundo corrompido por forças divergentes nosso personagem deve sobreviver aos adversários e superar obstáculos para impedir a ascensão do mal.

Para completar seus objetivos o herói logo ganha às habilidades que farão diferença em sua jornada. A principal delas é a capacidade de alternar entre o poder do bem e do mal para derrotar inimigos e superar puzzles, os inimigos e os obstáculos ganham a cor da força da qual se originam, para derrotar seus adversários você deverá usar a força oposta a deles e no caso dos puzzles devemos usar a mesma, para nos tornarmos imunes aos seus danos.

Sobre essa simples idéia de gameplay o jogo se consolida, obviamente outros poderes se tornam disponíveis ao longo do jogo, mas a alternância entre o bem e o mal impera na maioria dos casos, no entanto a produtora soube aproveitar muito bem esta proposta e o que poderia ser maçante se torna cada vez mais interessante à medida que progredimos.

Utilizando nossas habilidades passaremos por centenas de cenários divididos em quatro ambientes: Floresta, submundo, cidade e céus. Neste aspecto o jogo é absolutamente impecável, todos os cenários são muito bem criados e contam com puzzles interessantes e muitos pontos a serem explorados, alguns que podem ser encontrados por um simples olhar cauteloso e outros que irão demandar poderes específicos para serem atingidos.

O jogo progride de maneira simples, assim como outros jogos do gênero, basta completar os desafios propostos e seguir em frente, mas muita atenção é necessária para superar os obstáculos do cenário, pois alguns puzzles exigem um pouco de cuidado e pensamento, além dos inimigos que sempre irão tentar destruí-lo.

Combatê-los não é muito divertido a princípio, mas alguns poderes posteriormente liberados tornam o sistema de combate bastante satisfatório.

E como o melhor sempre fica para o final, falaremos agora da melhor parte deste game: As “boss battles”. Sempre que chegamos ao fim de determinada parte nos é apresentado aquele que deveria ser o guardião da área, mas que agora corrompido ameaça nossa jornada.

Então épicas batalhas têm início. Após cada uma ainda ouvimos um pouco da mitologia de cada um deles.

Por fim, Outland é um jogo muito criativo e divertido, tem uma boa longevidade, modo online e se mostra muito bem executado. Graficamente é um jogo de estilo artístico excêntrico e bonito, sua estória apesar de clichê serve como um belo pano de fundo para a aventura. No geral Outland é bem gratificante, apesar de irritar às vezes devido a pequenos problemas na jogabilidade ele ganha seu lugar entre os melhores games disponíveis na PSN.

Nota: 8.5

ANÁLISE

INFAMOUS FESTIVALOF BLOOD

Por: Igara Ferreira

Em InFamous Festival of Blood Cole Macgrath retorna para o Playstation 3 em um jogo independente disponibilizado na Playstation Store. Nele encontramos um Cole aos trajes de InFamous 2, que dentre uma de suas aventuras, acaba sendo mordido por uma vampira intitulada Blood Mary.

Macgrath agora transformado em vampiro, terá apenas 8 horas para conseguir achar uma forma de matar Mary, antes que o Sol apareça e ele seja para sempre um escravo da vampira. Acompanhado com os belos gráficos de InFamous 2, esse pequeno jogo da Sucker Punch trás para nós o mesmo cenário de New Marais, só que agora em clima de festival, todo condecorado com lanternas, faixas, pedestres com máscaras e tochas na mão.

Alguns de seus poderes secundários sumiram, mas foram substituídos com poderes e armas novas. Que por sinal são vários, agora Cole vai poder voar se transformando numa nuvem de morcegos e terá que sugar o sangue de pessoas para conseguir manter essa nova habilidade.

Cole também ganhará uma arma nova em forma de cruz que servirá tanto como espada, quanto também uma estaca para cravar no peito de seus inimigos. Outra habilidade será o sensor vampírico adquirido com o tempo, com ele você poderá ver se o pedestre observado se trata de um vampiro ou um humano, pois se você morder um vampiro enganado, vai ter que se ver como um

baita de um um morcego primogênito. Serve também para enxergar algumas coisas invisíveis aos olhos humanos e principalmente para achar os coletáveis do jogo.

Com certeza esse é um jogo que compensa todos os seus U$ 9,99 dólares gastos na Store, peca pela história ser pequena chegando em menos de duas horas de jogo, mas compensa pela diversão e senso de humor conjuntas com o nosso próprio idioma, sim InFamous Festival of Blood vem totalmente em PT-BR.

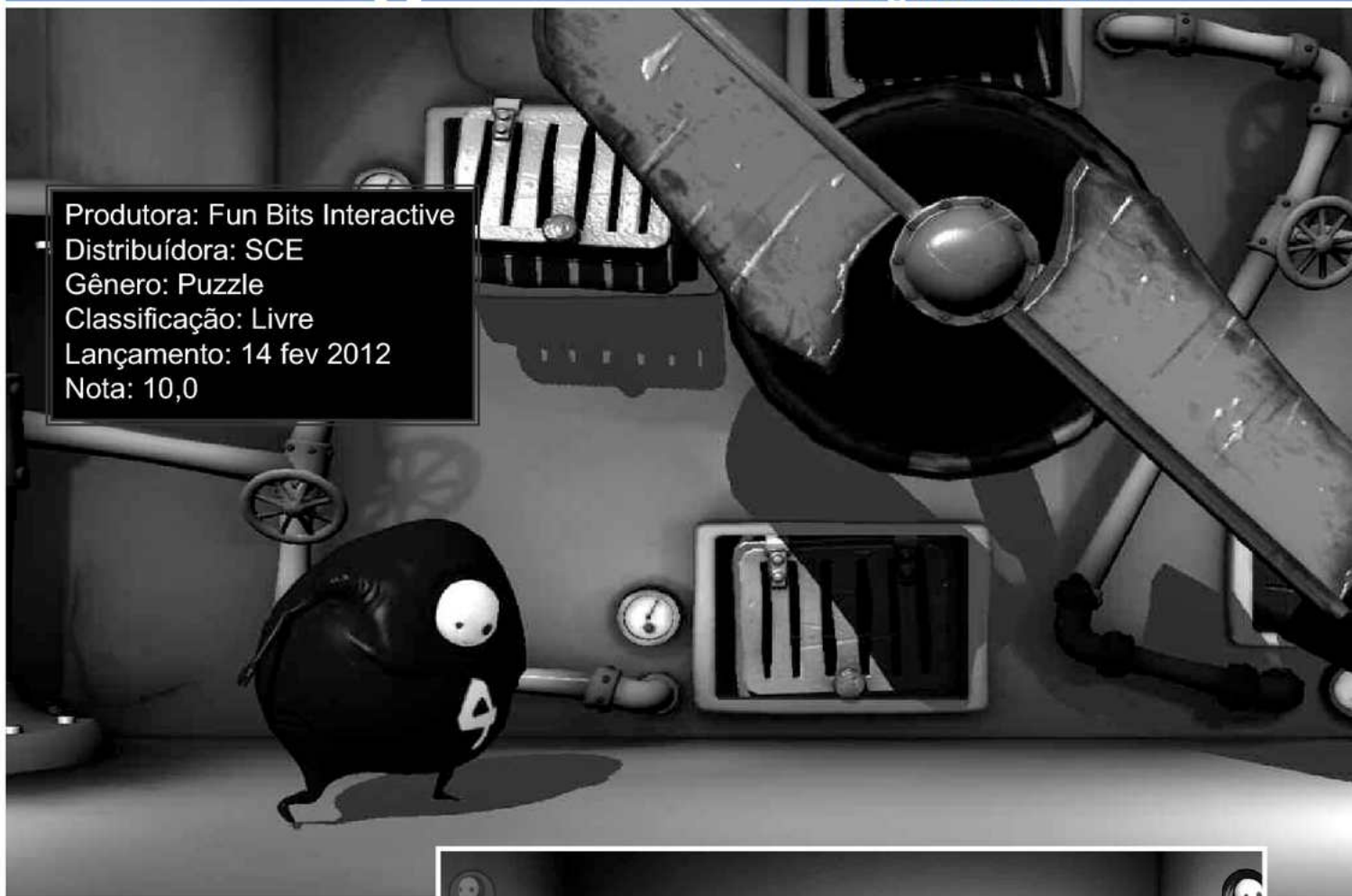
Ressaltando ainda que o jogo vem com CGU's, você pode criar suas próprias missões e jogar a de outros usuários, o que deixa o jogo com uma vida útil bem maior.

E salvando um espaço para os caçadores de troféus, apesar de a Sucker colocar suas dezenas de coletáveis no jogo, o sensor vampírico consegue capitar até a última lanterna, mesmo estando a centenas de metros dela, algo que deveríamos torcer para existir num futuro InFamous 3 e facilitar nossas vidas.

NOTA: 8,6

ANÁLISE

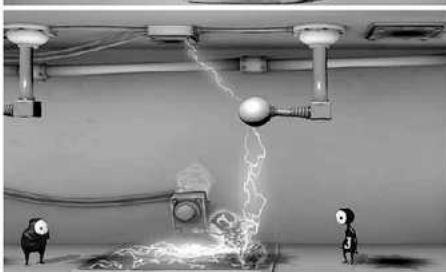
ESCAPE PLAN

Por: Igara Ferreira

Um jogo que lembra muito o que encontramos em LIMBO, mas que trás elementos únicos e situações diferentes, apesar de o objetivo ser o mesmo... Sobreviver! Escape Plan é um jogo em preto e branco, onde você controlará dois personagens Lil e Laarg. Ambos aparentam ser prisioneiros de um vilão chamado Bakuki, esse que tentará matá-los em todas às 78 salas do game.

A jogabilidade é extremamente eficiente e abusa de quase todas as funcionalidades do Playstation Vita, você nem mesmo precisa apertar botões para jogar o game. Dentro dessa jogabilidade cada personagem possui suas próprias habilidades, Lil é bem magrinho e ao tomar café ao ser apertado sai correndo, que nem uma criatura que precisa ir urgentemente ao banheiro.

Lil também pode se encher de gás e flutuar podendo subir, descer ou manter a altura dependendo de quanto ar você soltar. Já o Laarg é gordo, bem gordo! Você pode pular com ele e quebrar o assoalho ou empurrá-lo contra uma passagem para essa ser destruída.

Nessa história cada detalhe é extremamente importante, é um quebra cabeças, você tem que fazer tudo num tempo certo e da maneira correta, um simples tijolo no meio do caminho pode levá-lo a tropeçar e morrer! E aqui você pode morrer de muitas manei-

ras, tropeçando, sendo eletrocutado, estraçalhado, esmagado, intoxicado, mortes diferentes é que não vão faltar! Podíamos até dizer que você controla o cenário e não os personagens, porque você tem que fazer do cenário um lugar seguro para ambos os personagens passarem.

Para ajudar você a sobreviver, você possui cobaias, na verdade "ovelhas". O jogador ao espantá-las para um determinado local pode ver se o que vai encontrar pela frente vai matá-lo ou não, mandando a ovelha a correr o risco no seu lugar. Elas também são úteis na ausência do Laarg, pois duas ou três delas podem fazer o peso necessário em cima do botão para abrir uma porta.

Mas não vá pensando que você só terá que quebrar a cabeça para passar pelos cenários, pois você terá que enfrentar também os capangas de Bakuki! Esses possuem uma espécie de canudo que lançam dardos e estouram qualquer criatura viva em sua frente, e ninguém pula ou se abaixa para desviar não, você tem é que acabar com os capangas.

Algo engraçado para se livrar deles é que tocando na parte de trás do Vita os capangas se grudam na parede tentando escutar o que está acontecendo e seguem esse barulho, então é só aproveitar esse método para levá-los para a morte, muahaha.

Os gráficos do jogo e a trilha sonora fazem do jogo um passatempo muito agradável, é difícil encontrar um jogo com uma acústica tão boa, os gemido do Lil, os gases do Laarg, o som do ambiente tudo parece se encaixar e os gráficos não ficam atrás. Não iremos encontrar cenários brilhantes de tão bonitos, mas sim cenários bem trabalhados que irão desafiar sua mente a tentar resolvê-los.

Um detalhe que é bom mencionar é o número na barriga dos personagens que indicam quantas vezes você já morreu com cada um e claro o fato de ser legendado totalmente em português. O jogo em si é trágico e deveria ser considerado até violento, mas a produtora com pequenos detalhes aqui e ali fazem da tragédia algo engraçado. Engraçado, ótimo passatempo para qualquer idade e indispensável para portadores de um Vita, pois todos deveriam vivenciar essa aventura!

PS VITA PlayStation Network

NOTA: 10,0

ANÁLISE

THE WALKING DEAD

Por: Igara Ferreira

Produtora: Telltale Games
Distribuídora: Telltale Games
Gênero: Aventura
Classificação: +17
Lançamento: 27 abr 2012
Nota:
Ep.01 - A New Day: 9,0
Ep.02 - Starved for Help: 10,0

A produtora Telltale Games conseguiu surpreender com seu trabalho no jogo estreado recentemente na PSN "The Walking Dead". O jogo baseado na famosa HQ de zumbis, não é exatamente o que se lê nos quadrinhos, mas faz parte da história. Personagens como Glenn e Hershel aparecem durante o primeiro episódio, mas não é Rick Grimes a estrela do jogo e sim um personagem chamado Lee Everett.

Logo no começo da trama percebemos que nosso personagem é um condenado que está sendo levado para prisão por causa de um homicídio, onde sua culpa é questionável e aparentemente vai se revelando mais detalhes conforme o tempo passa. Outro personagem importante é Clementine, uma menina que vai te acompanhar durante a história, formando uma espécie de vínculo de pai e filha com você e te ajudando em muitas situações difíceis.

O contexto do jogo é o mesmo da HQ, acontece de tudo para que os sobreviventes morram, então não se apegue demais a ninguém pra não ficar frustrado depois, principalmente porque nós praticamente escolhemos quem vai sobreviver.

Diversas vezes Lee se encontra numa situação em que duas pessoas estão em perigo e você deve atender uma delas primeiro e a segunda sempre morre "já tentei salvar

as duas, mas parece impossível". O que gera emoções estranhas, a gratidão de alguém e a depressão de outro, tornando tudo muito envolvente.

A jogabilidade é parecida com a que encontramos em Back To The Future, em alguns momentos você pode andar livremente e em outros você deve interagir com o cenário, se tornando praticamente um jogo aponte e clique.

Mas a Telltale Games incrementou um sistema de respostas com um certo tempo para responder que deixa tudo mais complexo, pois muitas vezes não dá tempo de você refletir na resposta e acabamos por responder algo que não queríamos.

Dar uma boa resposta é algo importante no jogo, pois os personagens podem se tornar fiéis a você ou se revoltarem, podendo salvar sua vida ou tentarem acabar com ela.

Algo interessante é que os eventos do jogo mudam conforme nossas escolhas, lógico que todos devem passar por um mesmo caminho, mas alguns momentos e personagens vão ser diferentes e esse fator torna a história ainda melhor. Os diálogos com os personagens revelam um pouco sobre cada um e as dublagens foram muito bem feitas. Os gráficos e cenários não são lá aquela coisa, mas dando um ar de "HQ" são perfeitas para o clima do jogo.

De um modo geral o episódio 1"A New Day" nos mostra que o jogo é voltado para jogadores estrategistas e pacientes, manter a calma aqui é extremamente importante, assim como pensar na melhor solução para seguir em frente, pois mesmo sendo um jogo fácil, não significa que você não irá morrer "experimente apreciar um zumbi atrás de um muro desarmado, o bicho engole sua cabeça".

Com um cardápio repleto de zumbis e uma história envolvente, os 5 dólares gastos nesse jogo, valem cada centavo, até mesmo para os caçadores de platinas que terão uma a mais apenas por terminar o jogo. Vale até mesmo para os fãs da HQ, pois como

O único ponto chato é ficar esperando o episódio 2, que só será revelado mais adiante.

Análise: The Walking Dead - Episode 02 - Starved for help

Se o seriado consegue esfriar o conteúdo da HQ por alguns momentos, o jogo possui um efeito contrário, pois não para de esquentar, só na introdução do segundo episódio enfrentamos uma situação que com certeza irá causar repulsa em muitos jogadores.

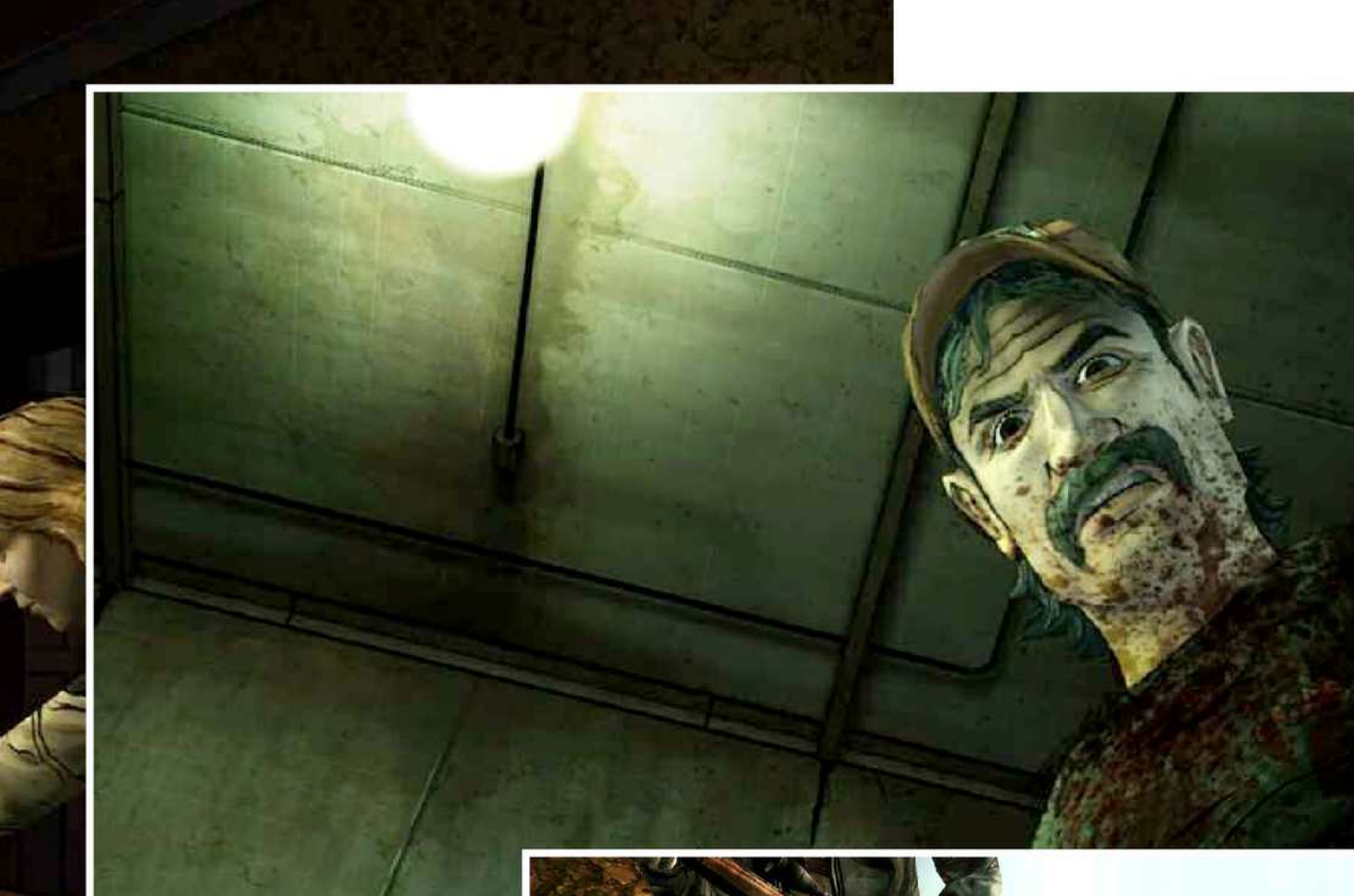
pre tendem a piorar.

Apesar do gráfico lembrar fortemente cenários e personagens de uma história em quadrinhos, a Telltale Games consegue dar uma noção de realidade tão forte que você perde a impressão de estar vivenciando um jogo simplório. É tanta pressão, intriga, desconfiança e escolhas que o jogador se envolve naquele ambiente e só quer saber de seguir em frente e descobrir a próxima tragédia.

Algo interessante nesse jogo é a forma como você se desenvolve, é muito mais fácil

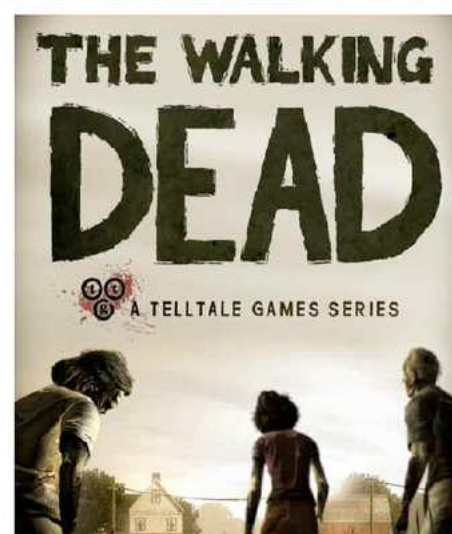
tra. Porém você deve pensar em Clementine, a garota que você encontrou no episódio “A New Day”, e tomar cuidado para dar um bom exemplo a ela. Mas muitas vezes você pensa, será que as regras da humanidade valem nesse novo mundo onde as pessoas apenas se importam em sobreviver?

Questões de moral sempre são levantadas, e as vezes você não tem muito tempo para refletir e decidir o que será feito.

Os gráficos e o som ambiente seguem o mesmo padrão, apenas os capítulos se

que muitos deles mudaram sua maneira de pensar.

É através das conversas e conhecendo cada um que você terá que escolher as pessoas que você realmente quer ao seu lado, se é que você irá querer formar laços.

Em relação ao anterior, pode-se afirmar que a produtora arregaçou as mangas e caprichou muito na sequência, alguns podem até achar que houve um exagero nas cenas violentas, mas o jogo não seria fiel a The Walking Dead se essa violência não existisse.

Amantes de zumbi e da verdadeira emoção de angústia dentro de um Apocalipse zumbi não podem perder esse jogo, que combinando o estilo Click Point com momentos de liberdade para caminhar, trás um jogo diferente, daquele tipo que se difere por apresentar algo perdido anos atrás, inovação.

A NEW DAY - 9,0
STARVED FOR HELP - 10,0

PRÉVIAS E ANÁLSIES | | MÍDIA FÍSICA

PES 2013

SPEC OPS: THE LINE

UNIT 13

Seria totalmente absurdo não inserir nesta edição um pouco mais de PES 2013, o título da Konami promete revolucionar e você confere um pouco mais aqui. Além disso, dedicamos um espaço especial ao Playstation Vita com a análise de Metal Gear Solid HD Collection e Unit 13. Não deixe de conferir.

PRO EVOLUTION SOCCER 2013: O CAMPEÃO VOLTOU!!!

Por: Thiago H.R. Costa

Nós últimos anos os gramados foram dominado com maestria pelos craques da Eletronic Arts, uma dominação que se assemelha talvez tão somente aos melhores dias de Messi e seus companheiros de Barcelona. Mas após a dominação global seja no gosto da mídia quanto no número de venda entre os fãs do futebol.

Contudo, o presente ano parece ser de grandes desputas ou grandes surpresas, e o tão aclamado futebol arte do Barcelona poderá assim como ocorreu no Campeonato Espanhol e na Liga dos Campeões ser derrotado por equipes teoricamente inferiores. É assim que Pro Evolution Soccer 2013 parece chegar ao mundo dos games, como uma grande surpresa capaz de desbancar o reinado absuluto de FIFA Soccer. Será possível?

O VidaPlaystation analisou a demo liberada na PSN e leva até você uma prévia do que esperar do título que muitos estão clamando como o retorno do campeão, PES 2013 promete ser tudo isso?

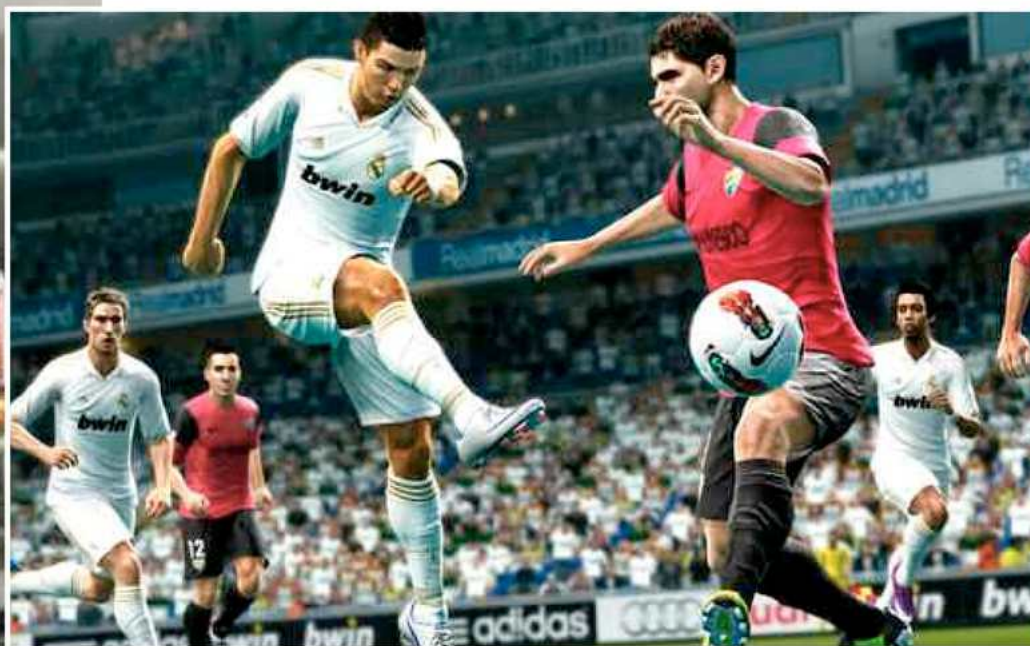
PRO EVOLUTION SOCCER 2013

Pro Evolution Soccer 2013 promete. Isso não há como negar, se existiam grandes dúvidas quanto à qualidade do título para este ano muitas delas se esvaíram após a demo divulgada. Apesar dos menus serem praticamente os mesmos da versão anterior, inclusive a forma como editar suas táticas, quando a partir começa tudo é bem diferente.

Não há como negar que a equipe da Konami conseguiu evoluir o seu título que até pouco tempo vinha perdendo terreno para o título da EA em razão de sempre reproduzir o mesmo jogo do ano anterior com pequenas mudanças insignificantes para a grande maioria.

As faces e uniformes dos jogadores estão mais polidos o que mostra um gráfico superior à versão anterior, o estádio também demonstra uma evolução, boatos afirmam que a Konami dará uma atenção especial ao gramado dos estádios visando um maior realismo gráfico.

Mas se o que importa realmente é a jogabilidade e retornar à essência do passado com um futebol ágil, realista e acessível a qualquer um, PES 13 parece que conseguiu atingir finalmente esta fórmula.

Os jogadores se movimentam de forma natural, auxiliados pelo novo recurso de "PES Full Control" que permite ao jogador definir o que o seu jogador realizará antes mesmo da bola chegar aos seus pés, assim como na vida real um jogador já decide o que fará antes

mesmo de receber o passe, o resultado é um jogo mais natural, próximo ao real e capaz de criar jogadas incríveis em um curto espaço de tempo. Somado a esta naturalidade o "Player ID", promete levar aos jogadores digitais de PES13 toda a realidade da movimentação de jogadores reais, Neymar, Cristiano Ronaldo são exemplos destes jogadores, a forma de correr, passar a bola e chutar ao gol é única e possui uma semelhança absurda com a realidade, o que por conseguinte consegue dar ainda mais realidade ao título.

Para aqueles que preferem um pequeno auxílio no início desta nova jornada no mundo futebolístico, PES13 contará com um sistema de ajuda por setas, indicando a direção que o passe ou o chute será desferido, tal recurso é opcional e após total controle será desnecessário aos jogadores. Contudo, este recurso permite tanto passar a bola no espaço desejado, como chutar em qualquer parte do gol.

É inquestionável que muitos ainda reclamavam que em PES a bola parecia seguir um trilho previamente programado, e para a alegria de muitos, isso simplesmente já não existe mais em PES, o chute poderá ser desferido em qualquer canto do gol, ou para fora do estádio se você apontar para o lado errado.

Outro ponto aprimorado foi o sistema de dribles, agora tudo flui com maior naturalidade graças ao "Player ID" e o sistema de controle total, permitindo dribles ainda mais elásticos e realísticos, capazes de quebrar toda uma defesa. São tantas as novidades em PES que afirmar que existe. Ainda outro ponto que foi aprimorado foram os goleiros, que reberam uma atenção especial por parte da equipe da Konami.

Alguns goleiros terão o "Player ID" o que significa que serão extremamente fieis aos jogadores reais, permitindo assim, que os arqueiros de PES possam evitar as duras críticas dos anos anteriores. Já na

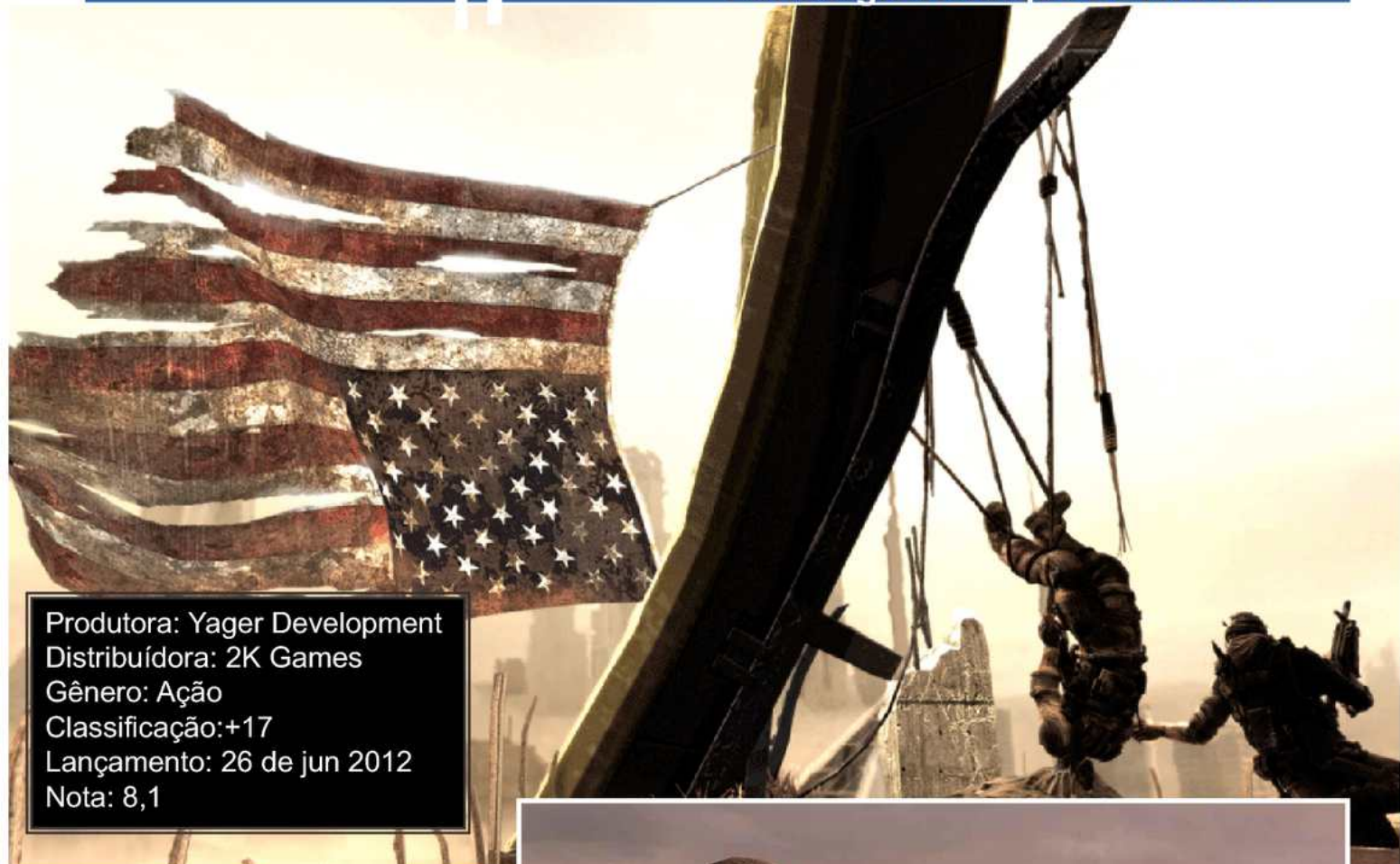
erros grotescos como frangos inexplicáveis ainda ocorrem, mas com menos freqüência, e se levarmos em conta que se trata apenas de uma demo, ainda podemos esperar grandes melhorias para a versão final.

Mas o que tudo isso significa? Simples, PES se torna um jogo mais próximo da realidade, abandonando totalmente qualquer alcunha de "Arcade" que vinha carregando pelos críticos mais fervorosos dos últimos anos, mas perder a sua

BOATOS

1. Segundo boatos, a Konami anunciará oficialmente em agosto o Brasileirão e a Liga Argentina, ambos completos em PES13; **(LIGA NACIONAL CONFIRMADO DURANTE A GAMESCOM2012);**

2. A rede social MyPES voltará reformulada;

essência, sem se tornar idêntico ao título produzido pela EA, e com isso é capaz de retomar a atenção de fãs que haviam abandonado a série nos últimos anos.

Entretanto, ainda é cedo para afirmar quem será consagrado o grande campeão em 2013, PES 13 ou FIFA 13? Ou tudo dependerá de tão somente do gosto dos fãs?

MAIS BOATOS

4. Haverá neve em PES 13;

5. Become a Legend e a Master Liga serão muito aprimorados;

6. Os juízes serão diferenciados, e poderão ser editados no menu Edit;

7. O editor de estádios, estará novamente em PES, podendo ser adicionada irregularidades no gramado, inclusive barro em dias de chuva;

8. Estádios nacionais oficiais;

9. Os jogadores poderão se sujar em campo.

10. A narração será novamente feita por Sílvio Luiz. **(Confirmado durante a GAMESCOM 2012) .**

ANÁLISE

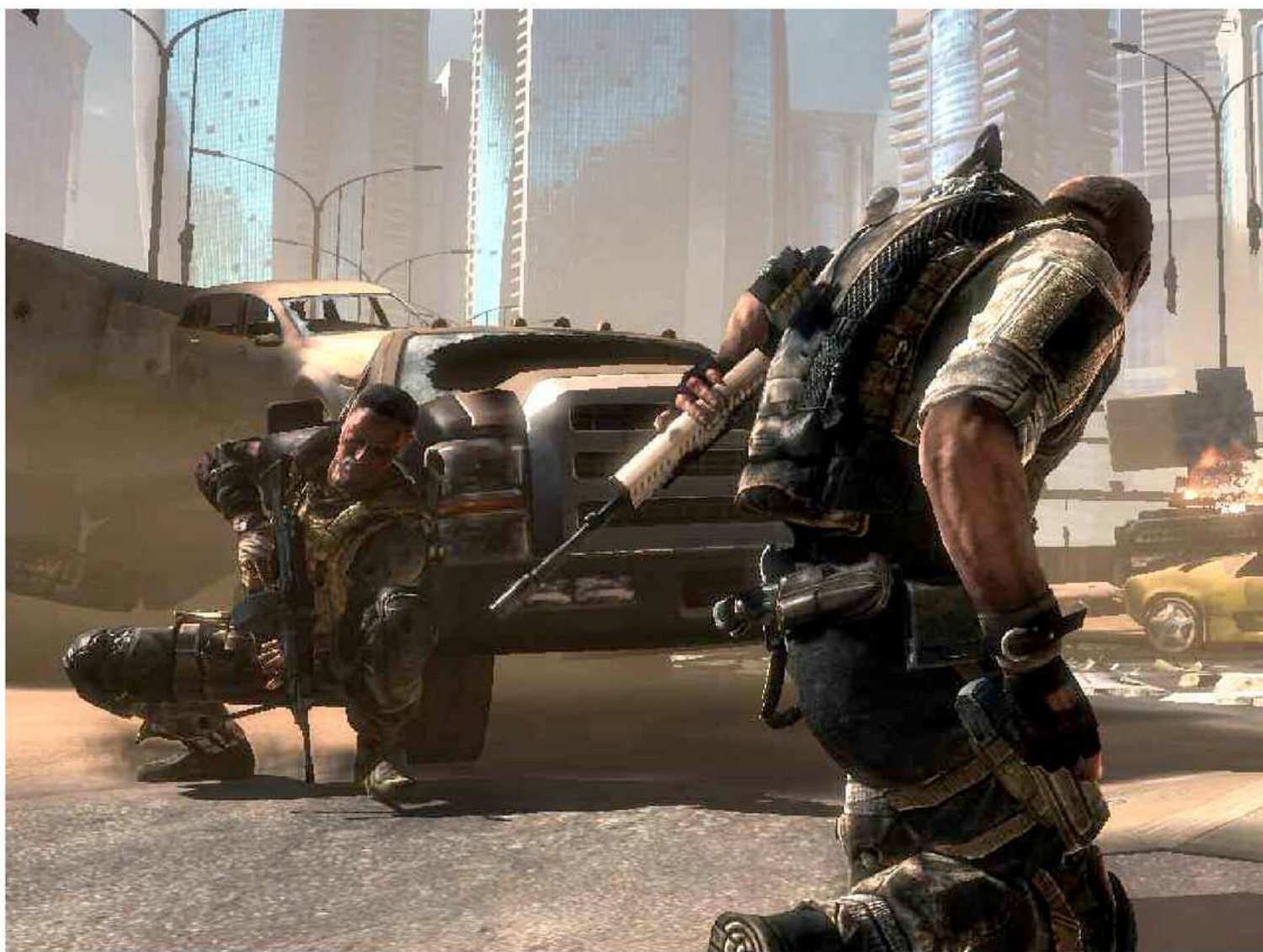
SPEC OPS: THE LINE

Por:Sérgio Henrique B. Viveiros

Produtora: Yager Development
Distribuídora: 2K Games
Gênero: Ação
Classificação:+17
Lançamento: 26 de jun 2012
Nota: 8,1

Para começar devo avisar que SOTL é um game bastante forte pois ele pretende retratar uma guerra como ela realmente é por isso algumas cenas podem e vão deixar o qualquer jogador chocado com cenas fortes, caso você seja um gamer que se impressione fácil ou tenha um lado sentimental forte pode não ser aconselhável pra quem somente quer dar uns headshots no inimigo.

O jogo em si se parece muito com SOCOM porém não temos tantas ordens para dar aos nossos aliados somente uma ordem de marcar um inimigo para ele eliminar e quando um aliado esta caído é possível mandar o outro curá-lo, fora isso as semelhanças com SOCOM acabam. Seus aliados são inteligentes o suficiente eles tentam se separar pra pegar o inimigo por diferentes ângulos então ficar muito tempo parado pode acabar não sobrando diversão pro jogador mas é interessante a inteligência dos aliados já que eles realmente ajudam e não são que nem os aliados da série CoD que estão ali somente por estar pois são completamente inúteis.

Outro ponto interessante é que em certas partes existem armadilhas que ao atirar nelas, muros e paredes são destruídos jogando areia nos inimigos matando-os soterrados, o que é uma excelente inovação para um gênero de game que apenas aperfeiçoa o que já foi visto mas não apresenta nenhuma inovação.

A história se passa em Dubai que aparentemente era uma cidade muito linda até ser devastada por uma tempestade de areia, onde o time 33rd foi designado para uma missão e simplesmente desapareceu.

A central dos EUA recebe uma mensagem por rádio um tanto quanto estranha e decide mandar o capitão Walker junto com Adams e Lugo pra averiguar a situação e evacuar a cidade. A história não é completamente original diria até que é uma história conceitual que apenas justifica o que o protagonista esta fazendo.

O relacionamento entre os soldados acaba não passando de parceiros de guerra. É difícil imaginar Walker, Adams e Lugo em um bar conversando pois parece que o jogo não explora a amizade entre eles, no começo Walker parece ser o típico soldado que apenas obedece ordens e não questiona nada, mas com o passar do tempo ele percebe o nível de idiotice que ele chegou.

Os gráficos são muito bonitos talvez um dos melhores para essa geração somado com o efeito de luz e sombra que juntos fazem a maquiagem do titulo ficar ainda mais impressionante, infelizmente algumas texturas levam cerca de um a dois segundos para serem carregadas, não é sempre que isso ocorre e estão em um nível bem menor que o game RAGE que recebeu sérias criticas quanto a isso.

A trilha sonora se mostrou praticamente inexistente são raros os momentos que temos uma música de fundo entretanto quando ela aparece são músicas bem legais mas de fato a trilha sonora simplesmente não faz falta já que o interessante é ouvir o barulho das balas rasgando o céu.

Já a dublagem beira a perfeição com vozes bem legais com diferentes ênfases por exemplos em uma determinada parte seu personagem fala mais baixo pois tem inimigo próximo tudo na dublagem foi muito bem feito entretanto faltou uma legenda em português já que uma das modas agora é essa.

Quanto a dublagem tem uma cena hilária, o inimigo se comunica com o capitão Walker

APROVADO

1. Mostra a verdade crua e nua da guerra;
2. Dublagem;
3. IA dos aliados apurada;
4. Armadilhas de areia.

REROVADO

1. Algumas falhas no modo online;
2. Em alguns momentos as texturas levam segundos para serem carregadas.

pelo rádio e começa a cantar a música do filme Bad Boys 2 (Bad boys what gonna do) todo empolgado deixando a cena muito engraçada.

Outro ponto que chama a atenção é a expressão facial dos personagens não estão no mesmo nível do L.A Noire até por que os produtores quiseram dar destaque nesse sentido para os olhos dos personagens, é possível perceber diversos sentimentos apenas através do olhar como medo, arrependimento etc somente pelo olhar o que ficou muito bem feito.

Os controles são bastantes simples aprender todos os comandos é uma tarefa simples embora tenha sido um pouco criticado por alguns sites especializados pois ao invés dos botões superiores fazerem o protagonista abaixar essa tarefa ficou ao pressionar a alavanca L3 do controle, mas nada que com dez minutos de prática é tempo o suficiente para dominar os controles.

Spec Ops the Line possui um sistema de escolhas porém é um sistema tímido muito diferente do visto na série inFamous, muitos jogadores que não entendem de inglês talvez nem saibam que naquele momento eles estão fazendo uma escolha poderia ser feito um jeito na qual a ação é paralisada e ao pressionar um ou outro botão a escolha é feita desta ficaria mais fácil a todos perceber que ali é uma hora de fazer uma escolha.

O modo online se tornou um pouco decepcionante, não que ele seja chato, mas sem dúvidas poderia ter sido melhor o que chega a ser engraçado pois um jogo desse naipe ser melhor no modo singleplayer hoje em dia acaba sendo estranho, no teste realizado nenhum lag apareceu o único defeito foi que ao escorregar por uma corda literalmente falando ela atravessou o ombro do personagem e o mesmo caio da corda antes de chegar ao fim da corda, e alguns defeitos na hora de dar cover foi detectado (esse defeito somente no modo online), no geral nada que estrague a diversão.

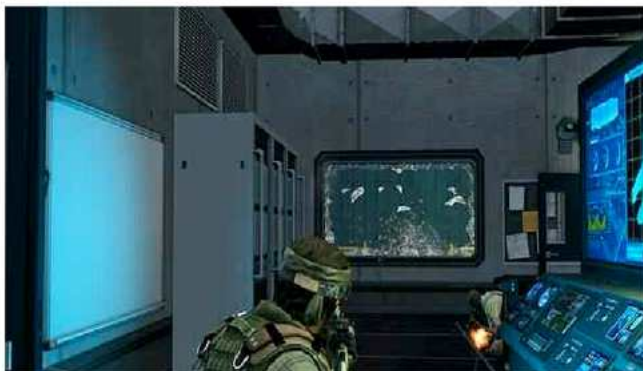
NOTA: 8,1

UNIT 13

Produtora: Zipper Interactive
Distribuídora: SCE
Gênero: Ação / Shooter
Classificação: Livre
Lançamento:06 de mar 2012
Nota: 8,1

Quando a Zipper Interactive apresentou o primeiro vídeo de Unit13 algumas coisas vieram em mente. Primeiro é a tradição da empresa na produção de jogos de tiro em terceira pessoa, em especial o último Socom 4: US Navy Seals lançado para Playstation 3, sem esquecer obviamente o criticado mas inovador em certos aspectos MAG, que se aventurou pelo mundo dos FPS. A ideia de Unit13 é clara, mostrar que este tipo de jogo pode ganhar brilho próprio nos portáteis, criando um jogo estratégico, com uma jogabilidade precisa e uma diversão sem igual.

Aqueles que jogaram os títulos da Zipper nos últimos anos perceberá de imediato grandes semelhanças. É como se a empresa tivesse como objetivo, levar a fórmula consagrada nos consoles de mesa para o portátil, criando um novo jogo, mas mantendo a mesma ideia, tanto que a jogabilidade de Unit13 se assemelha bastante a da série SOCOM, graças obviamente aos analógicos que permitem uma mira precisa e eficaz.

Unit 13 coloca o jogador na pele de membros de um esquadrão de elite criado para combater ameaças terroristas, envolvendo o jogador em missões desde resgate de reféns, busca por notebooks de inimigos em missões furtivas, sabotar base inimigas, entre outras. No total são 36 missões divididas em “Ação Direta”; “Secreto”; “Prazo”; “Elite”. As missões diretas envolvem objetivos como desativar comunicações inimigas, sabotar locais e neutralizar inimigos. Já as missões secretas exige que o jogador invada um determinado local sem ser visto pelos inimigos e cumpra objetivos que pode envolver eliminação de

um líder ou roubo de algum material importante para a missão.

Já as missões “Prazo” propõe ao jogador um objetivo para ser cumprido em um determinado tempo, após cumprido você seguirá para um checkpoint onde seu cronômetro receberá um bônus para em seguida exigir de você um novo objetivo, ao terminá-lo, deverá correr o mais rápido possível para o ponto de extração. Por fim as missões elites envolvem em sua grande maioria a eliminação dos líderes criminosos.

Um dos grandes trunfos de Unit13 é possuir objetivos secundários que valem troféus. A cada missão solo cumprida você receberá uma qualificação de 1 a 5 estrelas, estas estrelas servem para desbloquear alvos importantes, que poderá ser jogado sem intervir nas missões solo, inclusive os alvos importantes contam com menu próprio.

Este modo de jogo consiste exclusivamente em eliminar a linha de comando do grupo terrorista. No total são nove líderes que se eliminados, lhe renderão 1 troféu de prata cada.

Apesar de levar ao jogador uma história envolvendo um grupo terrorista e seus líderes, Unit 13 não segue uma linha tradicional de narrativa, na verdade ela não existe.

Em Unit 13 você receberá uma missão e irá cumprí-la, contudo esta missão não terá nenhuma influência na ordem cronológica dos fatos, que sequer existem. Assim, Unit13 mais parece um jogo com missões aleatórias para serem cumpridas sem se prender a uma história.

Para alguns este pode ser um ponto negativo, contudo, para a proposta do game esta forma de evolução deu maior celeridade ao título que simplesmente não deixa o jogador descansar.

Para quem busca além de tudo isso um desafio novo a cada dia Unit 13 também se consagra neste aspecto. O “desafio diário” disponibiliza uma nova missão a cada dia, e você só tem uma chance (você pode morrer e reiniciar, mas só pode iniciar o desafio uma vez) para marcar a maior pontuação do dia, o que torna o modo único e altamente desafiador.

Além deste desafio diário que lhe coloca diante dos melhores jogadores do mundo, o cooperativo online figura como outro destaque de Unit13, apesar da dificuldade de se encontrar partidas disponíveis já

ques na tela, assim como o "zoom" das armas que aparece do lado direito da tela para ser pressionado quando você desejar mirar mais longe, apesar de confundir no início, com o tempo tudo fica natural. No mais o triangulo troca de arma, o "X" corre o "O" serve para o jogador utilizar o sistema de cobertura, a mira é eficaz e se move com rapidez não criando muita distinção entre os analógicos do Vita e do dualshock.

Quanto a parte gráfica Unit 13 possui alguns defeitos, na verdade são velhos defeitos já conhecidos da Zipper Interactive. Os produtores parecem se preocupar unicamente em criar jogos estratégicos, divertidos e inovadores, deixando a parte gráfica como último ponto a ser trabalhado em seus títulos, assim como MAG e Socom 4: US Navy Seals, Unit13 possui gráficos modestos, não trabalha bem com sombras que apresentam pixels visíveis e não se aprofunda nas texturas criando locais quase totalmente "lavados" e sem textura detalhada.

Quanto à modelagem dos personagens estes lembram bastante os de Socom4 lançado para PS3, inclusive a movimentação.

Contudo a parte gráfica não é o único problema de Unit 13, a inteligência artificial dos inimigos também sofre com problemas. Enquanto alguns inimigos são extremamente difíceis de se abater e usam o sistema de cobertura com sabedoria, existem outros que partem para

que se permite apenas dois jogadores por jogo, a noção de estratégia e auxilio entre os jogadores se demonstra não só essencial para o sucesso da missão, como também serve para mostrar que o público que adota os títulos da Zipper já entendeu que em todos os seus jogos, partir sozinho como o Rambo significa suicídio e a melhor forma de progredir é cooperando. São várias missões disponíveis online e os modos de jogo integram os mesmos da campanha solo, a diferença é que você poderá usar a inteligência de um companheiro para finalizar a missão, lembrando o fato de que como o Vita possui microfone próprio, você conseguirá conversar com o outro membro da equipe naturalmente.

Outro ponto positivo do game é que ele veio totalmente dublado e legendado em português do Brasil, ou seja, quem luta com as legendas em inglês para entender o que é dito pelos personagens terá um problema a menos resolvido, isso mostra que a Sony de fato vem apostando ainda que gradativamente, na regionalização de alguns títulos exclusivos para o nosso idioma.

A jogabilidade é bem simples, L para mirar e R para atirar, comandos como arremessar granadas, ativar ou desativar explosivos, saltar obstáculos ou pegar algum documento são realizados com to-

APROVADO

1. Trinta e seis missões;
2. Missões co-op;
3. Modo de alvos importantes;
4. Desafios diários.

REROVADO

1. Gráficos básicos;
2. História não linear.

NOTA: 8,1

cima de você como se fossem “zumbis de Resident Evil 5”, sem medo de ser totalmente fuzilado por suas armas, como de fato são.

Ainda, é possível se esgueirar do lado do inimigo sem que ele note a sua presença, o que acarretá um golpe de faca pelas costas ou pelos lados sem nenhum realismo.

Entretanto, se existem inimigos com a IA fraca, existem outros que montam uma verdadeira emboscada cercando todos os lados e lhe atacando massivamente sem piedade o que acarretará em alguns momentos na sua morte.

Resumindo, Unit 13 segue o padrão dos jogos da Zipper Interactive, inova criando um jogo divertido com diversas possibilidades, inclusive inclui modos de jogo como “Alvos importantes” e “Desafio diário”, possui um modo cooperativo online que garantirá a vida últio do título, e cerca de 36 missões que permitirá a você evoluir seus personagens até atingir o nível 10 em cada um deles, lembrando que esta evolução abrange todos os modos de jogo, mas não serve para muita coisa a não ser lhe garantir troféus quando atingir o nível 10 com cada um dos personagens. Desta forma, Unit13 possui defeitos que já eram previsíveis antes mesmo de seu lançamento, mas como os demais jogos da empresa, consegue criar um nível de diversão incrível.

Não sabe onde comprar o seu? Clique no banner abaixo e garanta a sua cópia antes que esgote.

CARTA AO LEITOR

Amigos e leitores do VidaPlaystation, gostaríamos de agradecer por ter efetuado o download e a leitura de nossa revista digital que visa levar ao leitor a mesma qualidade existente nas revistas impressas mas de forma totalmente gratuita, proporcionando assim, uma leitura agradável à todos que não podem ficar sem ler uma boa revista ao início ou fim de casa mês.

Nesta fase de reestruturação gostaríamos de pedir a ajuda de nossos leitores para aprimorarmos cada vez mais a revista,, nos enviando sugestões, críticas construtivas, o que gostaríam de ver nas páginas de nossa revista digital.

Lembramos que assim como você, somos amantes do mundo do games e nossa equipe é composta por "gamers" que sem sombra de dúvida vão expor em cada página dessa revista suas opiniões, gostos, para fugir do padrão estabelecido pelas revistas atuais, sem contudo, perder a forma de uma revista feita por "gamers" para "gamers".

Até a próxima edição.

Thiago H.R.Costa
Administrador VidaPlaystation

SITE E FÓRUM VIDAPLAYSTATION

O VidaPlaystation sempre se focou em construir uma grande família de gamers em um único espaço. Contudo nos últimos meses devido ao crescimento gigantesco tanto do site quanto do fórum, o VP, para os amigos, acabou derrubando por diversas vezes o nosso servidor.

Diante de tal fato, só nos restaram duas alternativas, ou migrar para um servidor dedicado, ou sacrificar todo o antigo fórum para instalar um novo sistema dentro do próprio site para reduzir os gastos de recursos junto ao servidor e assim, permitir que o VP continuasse disponível 24 horas para você leitor, visitante ou membro do fórum.

A partir disso, convidamos todos os antigos membros, bem como os leitores desta revista a se cadastrarem em nosso site e fórum e assim, participar desta grande família que é o VidaPlaystation, focado no respeito e amizade entre seus membros.

ACESSE O SITE
CLICANDO AQUI

ESPAÇO DO LEITOR

Em breve a Revista VidaPlaystation contará com um espaço dedicado a seu leitor, portanto, caso queira aparecer ou ter o seu comentário divulgado aqui na revista acesse o nosso fórum e participe, quanto mais participar maiores são as suas chances de aparecer aqui, seja com análises, prévias, comentários e muito mais.

ANUNCIE NO VIDAPLAYSTATION

Se você possui uma loja e gostaria de anunciar seus produtos aqui na Revista VidaPlaystation, bem como em nosso site, entre em contato agora mesmo no email: thiago@vidaplaystation.com.br e receba maiores informações sobre os preços de anúncio. São vários planos para atender a sua loja. Não deixe de conferir.